

# TEEP

進化型実務家教員  
養成プログラム

VOL.15

NEWS LETTER

## 進化型実務家教員への扉

TEEPコンソーシアムでは、実務家教員養成プログラムを進めるにあたり、ニューズレターを通して現役の実務家教員がどんな思いで、どんな活動をしているのかを5回にわたって伝えてきました。今回は、名古屋学芸大学で実務家教員として教壇に立つメディア造形学部デザイン学科の富安由紀子教授にご登場願いました。現在もデザイナーとして第一線で活躍されつつ、新たな研究&教育領域としてデザインプロデュース領域の立ち上げ、挑戦し続ける実際の現場を以下で紹介します。  
(文・鵜飼宏成)

## 実務家教員インタビュー ⑤

インタビュー

●名古屋市立大学大学院 経済学研究科 教授……鵜飼宏成



名古屋学芸大学  
メディア造形学部  
デザイン学科  
学科長 教授  
富安 由紀子

愛知学院大学の学生が企画した商品「くるくるなごみかん」などのパッケージデザインを、富安先生のゼミに依頼しました。その時からモノを作るだけにとどまらず、コトのデザインや経験のデザインといったものにまで広めて、実務教育として深められていたのではないのでしょうか。

富安 その10年は、私が大学に来てからの10年と重なっています。現在もデザインは日に日に変化していますが、デザインという領域自体が実学であり、人の営みそのもの。実務家教員と聞いて、デザインでは実務家じゃない人が教えることってあるのかな、と思いました。

鵜飼 今回、TEEPを考えるにあたり、意識したのは「段差」です。大学に比べて実業界の進化が早く追いつけない。その段差をいかに埋めるかという問題です。デザイン領域における段差はありますか。

## 大学と産業界の段差をなくす

### 実業の比重大きいデザイン領域

鵜飼 富安先生とは10年ほど前、藤が丘中央商店街(名古屋市名東区)のまちづくりで一緒させていただいてからのご縁です。当時、私が担当していた



研究活動であるインナーブランディングのための社内研修を外部企業と遠隔で

いけないのでしょうか。正直、汎用性はなく、これは属人性だろうと聞き直っている段階です。

鵜飼 最後に、実務家教員としてのやりがいは。

富安 今はデザイン領域そのものをデザインしている、デザインそのものを再定義しているのが面白くて仕方ないという感覚があります。時代はものすごく早く変化していて、デザインはそれを如実に反映するものですが、

自分にとっては心地良い。「面白い変化の時代に間に合ってたよかったな」というか、その流れを体感できていることがやりがいです。

鵜飼 そうした教育で、どんな学生が卒業して、どんな成果を残すのか楽しみです。先生にとって最大の“作品”は学生なのかもしれませんね。本日はありがとうございました。

### 富安 由紀子

#### プロフィール

名古屋学芸大学メディア造形学部デザイン学科教授。愛知県立芸術大学美術学部デザイン専攻、愛知県立芸術大学大学院美術研究科デザイン専攻修了後、GKグラフィックスに入社し、その後フリーランスとして活躍。デザイン思考とその実務展開、デザインプロデュースなどを研究テーマとし、デザインによるユーザーエクスペリエンスの充実に関する。tmgrf(トミグラフ) 主宰。

鵜飼 教員が学生を見る間隔は?

富安 現場には週に1回か2回行く程度ですが、学生から来るLINEのメッセージは毎日見ています。他の大学から「これは授業ではなくゼミではないか?」と言われるほど、濃密かもしれません。うちは授業といっても多くて15人程度なので、人数的にも対応可能だからやっています。

鵜飼 問題はこれがシステムとして、人が変わっても続けられるか、ですね。

富安 ここ2~3年で、このやり方がやっと定着したところ。ある程度「型」ができたからですが、これが倍の学生数になったり、非常勤の先生ばかりになったりしたらできないでしょう。伝え方や教え方などで、もっと教員の側の「型」を作らないと

TEEP実施委員会では、コンソーシアムのさまざまな情報発信についても積極的に行っています。詳しくは随時以下のWebサイトに案内してまいりますので、ぜひご覧ください。4月より進化型実務家教員養成プログラム「基本コース」がスタートしています。5月末には「専門コース」の説明・相談会を計画しています。具体的な開催日時と方法については、Webサイトにのご案内させていただきます。

TEEP実施委員会事務局(名古屋市立大学 教務企画室内) <https://teep-consortium.jp/>





学生を交えた行政のプロジェクト。デザインするツールを確認中

ったら「上がり」や「終わり」という感覚がありました。教える側に立つということは、実務や現場から離れることだという捉え方です。今の若い人たちはもう少し柔軟かもしれませんが。

**鵜飼** 実務家も専任で来る人と、スポット的に非常勤で来る人とは当然、役割が違います。今回のTEEPでは、常勤の実務家教員たちが、大学でどんな文化や学ばせ方を構築していくかをはっきりさせたいとも思っています。

**富安** 大学が産業界に比べて遅れを取っている面は確かにあるでしょうが、逆もあるように思えます。最近のデザイン業界を見ていると、大学の先行研究や先行開発が産業界を引っ張っている面もあります。利益を求めなくても、研究自体が目的化できる強みが大学にはあるのではないのでしょうか。

段差を無理に埋めなきゃいけないのか、という問題もあるかと思います。違いは違いとしてあって、その間を行ったり来たりできる人や、二股をかけてもいい人が実務家教員には向いているのかもしれない。

**鵜飼** それが富安先生ということですね。

**富安** 無理やり10年かけてそうになりました(笑)。

**鵜飼** 実務家は大学の専任になる人もいれば、企業と大学を往来する人もいます。そうした中で、教育プログラムとして人を育てていくために、実務家教員はどういう現場を作っていけばいいのでしょうか。

**富安** 私は専任ですが、自分がもともとやっていた個人事務所はたたまず、デザイナーとしての屋号は維持しています。教員になった時にお伺いを立てたら、「外部の仕事を教育に生かしてください」と言われました。デザインの場合は実業の比率が大きい教員も多いですね。

ただ、私たちの世代からすると、大学の先生にな

## 求められる問題を発見できる人材

**富安** デザインは医学に似ています。医学に基本理論はありますが、それを治療に当てはめるときは、目の前の人に応じていくつもの理論を統合しているはずで。デザインも患者をメスで切るような、似たところがありますが、社会に適用するときには必ず臨床的な部分があり、それは机の上で教えるだけでは限界があると思います。実務は実務からしか学べないというか。

**鵜飼** 臨床というのは、個別具体的に解決していくこと。とことん解決策まで実現していく意思と工夫、臨機応変に、瞬時に物事を組み立てていく応用がクライアントの問題を解決していくためには重要ですよ。



授業パートナーの企業と授業の下打ち合わせ

## Design Produce

デザインプロデュースコースが重視しているのは、企業や自治体、もしくはマーケットや社会全体を舞台に、問題を発見し、正しい問いを立てる力です。企画から実施までのプロジェクト全体を広い視野でプロデュースするために、「コミュニケーション能力」「プレゼンテーション能力」「企画実行力」など、「何をデザインすべきか見極め、実現に向けて動かす力」が身につくプログラムを構成しています。(富安教授・談)

**富安** デザイン教育は単純な造形教育から、意図したイメージがよりよく伝わるように視覚化したり、使いやすさを追求したりと目的を持ったものになってきました。私も企業ブランドや商品パッケージのデザインを通してイメージの「見える化」を追求してきました。しかし、それもこの10年でさらに変化しています。例えば、単に「使いやすい」ものではなく、「使いたい」と思うものは何なのか、「楽しいから触りたい」といった行為はどこから発生して、それを“企て”として提供できるか…。従来のデザインの定義が広がり、今までのやり方ではカバーできないことが多くなって「どうするの?」という感じだと思います。

**鵜飼** 富安先生たちがデザイン学科に「デザインプロデュース」領域を立ち上げたのは、そうした背景があったからですか?

**富安** はい。デザインをプロデュースするとは、これをデザインするべきだと視点を提案したり、問題を設定したりすること。最初はちょっと変な名前かなと思いましたが、大阪芸術大学にも同じ時期にデザインプロデュースコースができていました。やはりデザインの定義が広がる中で、それに対応できるデザイナーが必要とされている表れなのでしょう。

実際の教育プログラムとしては、デザイン分野でよくある

「こういう家電を考えなさい」といった課題は出しません。学生を現場に直接行かせて、そのパートナーに何か提案をさせます。教員側は何をしるという指示は一切出さず、何をすべきかを見つけろと言います。

## 教員側の「型」作りが課題

**富安** 学生が途中でプレゼンテーションをすると、相手からは「そんなものいらない」なんて反応もあえる。それをフィードバックして最終的な提案をする。例えば、日進市の福祉作業所には「徒歩10分圏内の常連さん」が必要だから商品の移動販売をしましょうとか、「宣伝部」を作って宣伝しましょうなどの案が出ました。前期と後期で相手を変え、2~3年生の2年間で4タームを経験させます。

**鵜飼** すごいですね。それは個人ワークですか? チームワークですか?

**富安** 最初は個人でやらせますが、だんだん考えが似てくる学生も出てくるので、やんわりとチームにします。ただ、教員はプレゼンでもできるだけ後ろに立って、学生にしゃべらせ、仕切らせます。「放牧スタイル」と呼んでいますが、学生を自由にさせつつ、崖から落ちたら困るので教員は“見えない柵”になるようなやり方です。

➤➤➤ 裏面へ続く



演習パートナーである就労支援施設の商品(ランチボックス)を検討